

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 08-224351  
 (43)Date of publication of application : 03.09.1996

(51)Int.CI. A63F 7/02  
 A63F 7/02  
 A63F 7/02  
 G06F 17/60

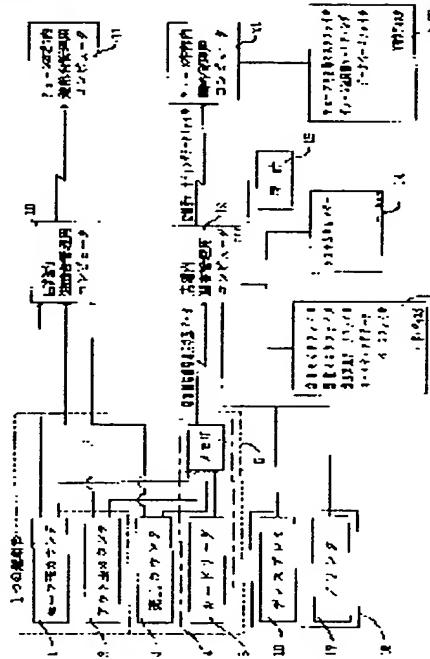
(21)Application number : 07-058077 (71)Applicant : TSUKIMINE KOSAN:KK  
 (22)Date of filing : 21.02.1995 (72)Inventor : TSUKIMINE TERUYUKI

## (54) MANAGING SYSTEM FOR CUSTOMER USING GAME MACHINE

### (57)Abstract:

**PURPOSE:** To grasp the using situation every game machine for every customer by relating the use situation data for every game machine to the customer modifying data characterized by the sex, age, etc., while using the customer identification data as a key, to prepare the marketing data.

**CONSTITUTION:** A customer management terminal unit 4 is equipped internally with a card reader 5 to read the customer ID No. and other data recorded in a magnetic card possessed by each customer and a memory 6 to store the data given by the card reader 5. When a customer inserts its card in a specified slot of the terminal unit, the card reader 5 reads the customer ID data recorded in the card and gives the read customer ID data and the use start signal for the game table adjacent to the memory 6. On the basis of the customer ID data, the memory 6 stores the 'safe ball' and 'out ball' data and also the sales data for each use of the applicable customer correlating with the customer ID data.



### LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 14.11.1995  
 [Date of sending the examiner's decision of rejection]  
 [Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]  
 [Date of final disposal for application]  
 [Patent number] 2741488  
 [Date of registration] 30.01.1998  
 [Number of appeal against examiner's decision of rejection]

BEST AVAILABLE COPY

[Date of requesting appeal against examiner's  
decision of rejection]

[Date of extinction of right] 30.01.2004

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平8-224351

(43)公開日 平成8年(1996)9月3日

(51)Int.Cl. <sup>6</sup>	識別記号	序内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 2 8		A 6 3 F 7/02	3 2 8
	3 3 2			3 3 2 B
	3 5 5			3 5 5 Z
G 0 6 F 17/60			G 0 6 F 15/21	Z

審査請求 有 請求項の数 7 FD (全 14 頁)

(21)出願番号 特願平7-58077

(71)出願人 395004092

(22)出願日 平成7年(1995)2月21日

有限会社月峯興産

福岡県京都郡苅田町磯浜町2丁目6番1号

(72)発明者 月峯 照之

福岡県京都郡苅田町磯浜町2丁目6番1号

有限会社月峯興産内

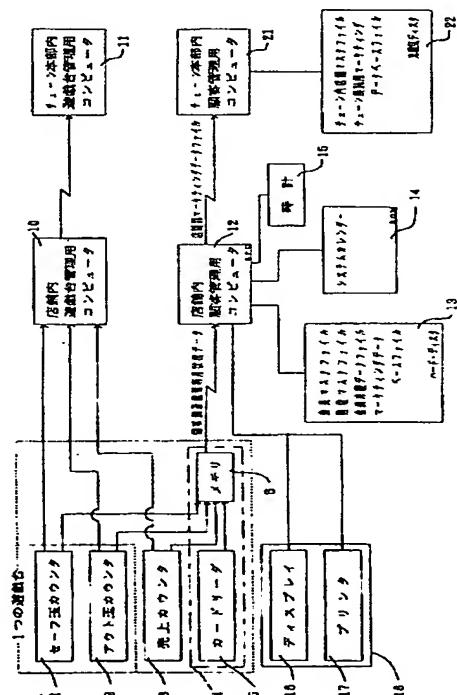
(74)代理人 弁理士 鮎田 雅信

(54)【発明の名称】 遊戯機利用顧客管理システム

(57)【要約】

【目的】新たな遊戯機の開発や遊戯店舗へ遊戯機を導入する際のマーケティング情報を得ることができ、さらに、顧客が自らの遊戯機の利用歴を参照することを可能にする遊戯機利用顧客管理システムを提供する。

【構成】顧客修飾データを各顧客別の顧客識別データと関連付けて記憶する顧客マスタ記憶手段と、各遊戯機毎の利用状況を示す利用状況データを、各顧客の個々の利用別に、前記顧客識別データと関連付けて記憶する顧客別遊戯機利用状況記憶手段と、前記顧客マスタ記憶手段からのデータと前記顧客別遊戯機利用状況記憶手段からのデータとに基づいて、前記顧客識別データをキーとして、顧客の性別、年齢などの顧客修飾データと各遊戯機毎の利用状況とを互いに関連付けたマーケティングデータを作成するマーケティングデータ作成手段と、より構成される。



1

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊戯機（ゲーム機を含む）の利用状況データを顧客別に管理するための遊戯機利用顧客管理システムであって、

複数の顧客について、それぞれの性別、年齢などの顧客に関する顧客修飾データを各顧客別の顧客識別データと関連付けて記憶する顧客マスタ記憶手段と、

各遊戯機毎の利用状況を示す利用状況データを、各顧客の個々の利用別に、前記顧客識別データと関連付けた顧客別遊戯機利用状況データを作成する顧客別遊戯機利用状況データ作成手段と、

前記顧客マスタ記憶手段からのデータと前記顧客別遊戯機利用状況データファイル作成手段からのデータとに基づいて、前記顧客識別データをキーとして、顧客の性別、年齢などの顧客修飾データと各遊戯機毎の利用状況とを互いに関連付けてマーケティングデータを作成するマーケティングデータ作成手段と、を含むことを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項2】 請求項1において、さらに、

前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して各遊戯機毎の利用状況データを出力する遊戯機別利用状況データ発生手段と、

前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して顧客識別データを出力する顧客識別データ発生手段と、

前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して、ある顧客がその遊戯機の利用を開始したときにそのことを示す利用開始信号を発生する利用開始信号発生手段と、前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して、遊戯機を利用した顧客がその遊戯機の利用を終了したときにそのことを示す利用終了信号を発生する利用終了信号発生手段と、を含むことを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項3】 請求項2において、前記顧客識別データ発生手段は、顧客識別データを記録した顧客カードから顧客識別データを読み取り、その読み取ったデータを出力するカードリーダにより構成されている、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項4】 請求項1から3までのいずれかにおいて、さらに、

暦の内容を記憶したカレンダー記憶手段をも含み、

前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記カレンダー記憶手段からの暦データとを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項5】 請求項1から4までのいずれかにおいて、さらに、

時刻データを発生する時計手段を含み、

前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記時計手

10

2

段からの時刻データ（特に時間帯のデータ）とを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項6】 請求項1から5までのいずれかにおいて、さらに、

天候データを発生する天候データ発生手段を含み、

前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記天候データ発生手段からの天候データとを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項7】 請求項1から6までのいずれかに記載の遊戯機利用顧客管理システムにおいて、さらに、

各顧客の顧客識別データを出力する顧客識別データ発生手段と、

各遊戯機毎の利用状況を示す利用状況データを、各顧客の個々の利用別に、各顧客の顧客識別データと関連付けて出力する顧客別遊戯機利用状況データ発生手段と、

前記顧客識別データ発生手段からの顧客識別データと、前記顧客別遊戯機利用状況発生手段とからの利用状況データとを、互いに関連付けることにより、顧客利用歴データファイルを作成する顧客利用歴データファイル作成手段と、を含むことを特徴とする遊戯機利用顧客管理システム。

20

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、パチンコ遊戯機、コイン遊戯機、スロットマシーン（パチスロ）、ゲーム機等の各種の遊戯機（TVゲーム機を含む）の利用状況を顧客別に把握でき、さらに、顧客の性別・年齢などの客層別の遊戯機の利用状況を把握することにより、新たな遊戯機を企画・開発する際や遊戯店舗が新たに遊戯機を導入する際などのマーケティング情報を得ることができる遊戯機利用顧客管理システム、及び、顧客が自らの遊戯機の利用歴を参照することを可能にする遊戯機利用顧客管理システムに関する。

30

## 【0002】

【従来の技術】 従来より、パチンコホールなどの遊戯店舗においては、予め、希望する顧客に、顧客別の顧客識別番号などの顧客識別データを記録した磁気カードを発行しておき、顧客がこの磁気カードを店舗のカウンタ近くに設置されたカードリーダに差し込むと、その遊戯店舗内の各遊戯機毎の過去の出玉率や特勝率などの情報や新しい遊戯機種の解説などの情報を、顧客にディスプレイ画面で参照させるサービスなどが行われている。

40

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】 ところで、これらの顧客カードを利用した従来のサービスは、いずれも、遊戯店舗内の遊戯機の利用状況を顧客とは無関係に集計しておき、その集計結果を顧客に見せることに利用されるだ

3

けで、遊戯機の利用状況を顧客と関連付けるために顧客カードを利用する例は今までのところ全く存在しない。

【0004】他方、各遊戯店舗にとって「自らの売上を伸ばすためにはどのような遊戯機種をどれだけ備えればよいか」は店舗運営上の基本的な問題であるが、そのためには、どの遊戯機種がどのような客層（性別、年齢、職業など）により多く利用されているか、どの遊戯機種がどのような曜日・時間帯により多く利用されているか、などのマーケティングデータは極めて重要である。そして、これらは同様に、新しい遊戯機種を開発し、各遊戯店舗にそれらを販売営業するメーカーなどにとってもまた、極めて重要なマーケティングデータである。

【0005】しかしながら、前述のような従来の磁気カードなどを利用したサービスでは、これらのマーケティングデータはほとんど得ることができなかつた。また前述のような従来の磁気カードを利用したシステムでは、顧客は、その店舗の遊戯機の出玉率や特勝率などの利用状況は見ることができるが、自分の今までの利用歴（例えばパチンコ遊戯機なら、いつどの機種を利用してどれだけの勝玉や負玉が出たか、などの情報）を知ることはできなかつた。

【0006】本発明はこのような従来技術の問題点に着目してなされたもので、各種の遊戯機の利用状況を顧客別に把握でき、さらに、顧客の性別・年齢などの客層別の遊戯機の利用状況を把握することにより、新たな遊戯機の開発や遊戯店舗へ遊戯機を導入する際のマーケティング情報を得ることができる遊戯機利用顧客管理システム、及び、顧客が自らの遊戯機の利用歴を参照することを可能にする遊戯機利用顧客管理システムを提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】このような問題点を解決するための本発明の遊戯機利用顧客管理システムは、複数の顧客について、それぞれの性別、年齢などの顧客に関する顧客修飾データを各顧客別の顧客識別データと関連付けて記憶する顧客マスタ記憶手段と、各遊戯機毎の利用状況を示す利用状況データを、各顧客の個々の利用別に、前記顧客識別データと関連付けた顧客別利用状況データを作成する顧客別遊戯機利用状況データ作成手段と、前記顧客マスタ記憶手段と前記顧客別遊戯機利用状況記憶手段とのデータに基づいて、前記顧客識別データをキーとして、顧客の性別、年齢などの顧客修飾データと各遊戯機毎の利用状況とを互いに関連付けたマーケティングデータを作成するマーケティングデータ作成手段と、を含むことを特徴としている。

【0008】また本発明においては、前記顧客別利用状況データ作成手段に対して各遊戯機毎の利用状況データを出力する遊戯機別利用状況データ発生手段と、前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して顧客識別データを出力する顧客識別データ発生手段と、前記顧客別

10

20

30

40

50

4

遊戯機利用状況データ作成手段に対して、ある顧客がその遊戯機の利用を開始したときにそのことを示す利用開始信号を発生する利用開始信号発生手段と、前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して、遊戯機を利用した顧客がその遊戯機の利用を終了したときにそのことを示す利用終了信号を発生する利用終了信号発生手段と、を含むことが望ましい。

【0009】また本発明においては、顧客識別データ発生手段は、顧客識別データを記録した顧客カードから顧客識別データを読み取り、その読み取ったデータを出力するカードリーダにより構成されていることが望ましい。

【0010】また本発明においては、暦の内容を記憶したカレンダー記憶手段をも含み、前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記カレンダー記憶手段からの暦データとを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることが望ましい。

【0011】また本発明においては、時刻データを発生する時計手段を含み、前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記時計手段からの時刻データとを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることが望ましい。

【0012】また本発明においては、天候データを発生する天候データ発生手段を含み、前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記天候データ発生手段からの天候データとを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることが望ましい。

【0013】また本発明による遊戯機利用顧客管理システムは、各顧客の顧客識別データを出力する顧客識別データ発生手段と、各遊戯機毎の利用状況を示す利用状況データを、各顧客の個々の利用別に、出力する顧客別遊戯機利用状況発生手段と、前記顧客識別データ発生手段からの顧客識別データと、前記顧客別遊戯機利用状況発生手段からの利用状況データとを、互いに関連付けた顧客利用歴データを作成する顧客利用歴データ作成手段と、を含むことを特徴としている。

【0014】また本発明は、遊戯機の中でも、特にパチンコ遊戯機に適用することが望ましく、さらに、前記遊戯機別利用状況データ発生手段は、パチンコ遊戯機に備えられたセーフ玉カウンタ及びアウト玉カウンタを含むことが望ましい。

【0015】

【作用】本発明の遊戯機利用顧客管理システムでは、顧客の性別、年齢などの顧客修飾データと各遊戯機毎の利用状況とを互いに関連付けたマーケティングデータを作成することができる。そして、このマーケティングデータの情報は、新たな遊戯機種開発、顧客開拓、遊戯場内

の改変・改装などに役立てることができる。

【0016】また本発明では、遊戯機別利用状況データ発生手段からの出力と、顧客識別データ発生手段からの出力と、利用開始信号発生手段からの出力と、利用終了信号発生手段からの出力により、顧客の個々の利用毎の遊戯機利用状況を把握している。

【0017】また本発明では、顧客識別データ発生手段をカードリーダにより構成しているので、顧客がいちいち自分の手で顧客識別データの入力をする手間が省け、また入力ミスも防げるようになる。

【0018】また本発明では、カレンダー記憶手段からの暦データをもマーケティングデータのデータに取り込めるので、マーケティングデータにより、曜日や休日・平日の別毎の機種利用頻度などをも高精度に正確に把握できるようになり、遊戯場の営業活動に有益な情報を提供できるようになる。

【0019】また本発明では、時計手段からの時刻データをもマーケティングデータのデータに取りこめるので、マーケティングデータにより、どのような時間帯にどのような客が多いか、またどのような時間帯にどのような機種が多く利用されているか、などの情報をも高精度に正確に把握できるようになり、遊戯場の営業活動に有益な情報を提供できるようになる。また本発明では、天候データをもマーケティングデータのデータに取りこめるので、マーケティングデータにより、どのような天候の日にどのような客が多いか、またどのような天候の日にどのような機種が多く利用されているか、などの情報をも高精度に正確に把握できるようになり、遊戯場の営業活動に有益な情報を提供できるようになる。

【0020】また本発明による遊戯機利用顧客管理システムでは、顧客識別データ発生手段からの顧客識別データと、顧客別遊戯機利用状況発生手段との利用状況データとを、互いに関連付けた顧客利用歴データファイルを作成するようにしているので、顧客はこのファイルを検索して自分の過去又は現在の利用歴を知ることができ便利であるし、店舗側としても顧客の過去又は現在の利用歴を知ってそれをアフターフォローに結び付ける（例えば、「負玉の多い客には「残念賞」の景品を渡すなど）ことができる。

【0021】また本発明は、遊戯機の中でも、特にパチンコ遊戯機に適用されることにより、本発明によるマーケティングデータの加工情報を、パチンコホールの立地選定、パチンコホールへの機種導入選定、パチンコ機種の新規開発、パチンコ顧客へのダイレクトメール発送など、様々な用途に活用できるようになる。

【0022】また本発明において、前記遊戯機別利用状況データ発生手段を、パチンコ遊戯機に備えられたセーフ玉カウンタ及びアウト玉カウンタから構成するようすれば、従来から使用されているセーフ玉カウンタ及びアウト玉カウンタをそのまま使用できるので、前記遊戯

機別利用状況データ発生手段を低成本で構成することができます。

【0023】

【実施例】

実施例1. 以下に本発明の実施例1によるパチンコホール内のパチンコ遊戯台利用顧客管理システムを図面を参照して説明する。図1は本実施例によるパチンコ遊戯台利用顧客管理システムの主としてハードウェア構成を示す概略ブロック図である。図1において、符号1は一つのパチンコ遊戯台（遊戯機）に内蔵された公知のセーフ玉カウンタ、2は同様に内蔵された公知のアウト玉カウンタ、3はパチンコ遊戯台に隣接して設けられた公知の売上カウンタである。また符号10は店舗内に設置された公知の遊戯台管理用コンピュータで、前記のセーフ玉カウンタ1、アウト玉カウンタ2、及び売上カウンタ3からの各データに基づいてパチンコ台機種毎のセーフ玉、アウト玉、売上の各遊戯機毎の集計や店舗全体の集計などを行い、各機種毎の利用状況（稼働状況）や売上、店舗全体の売上などを把握するようしている。また符号11は、例えば全国にパチンコホールを多数店舗展開するパチンコホール・チェーン本部に設置された公知の遊戯台管理用コンピュータで、前記各店舗内の管理コンピュータ10からのデータを受信して、それらを集計して、各機種毎の利用状況（稼働状況）や売上、などを把握するようしている。

【0024】また図1において、4はパチンコ遊戯台に隣接して設けられた顧客管理端末である。この顧客管理端末4には、顧客の磁気カードに記録された顧客識別番号（などの顧客識別データ）を読み取るカードリーダ

30 5と、このカードリーダ5からのデータを記憶するメモリ6とが内蔵されている。

【0025】カードリーダ5は、顧客が自己のカードを前記顧客管理端末の所定スロットに差し込んだとき、そのカードに記録されている顧客識別データを読み取り、この読み取った顧客識別データと、その隣接する遊戯台の利用が開始されたことを示す利用開始信号とを、メモリ6に出力する。なお、この図1では、便宜上、メモリ6と表示しているが、実際はマイクロコンピュータで構成されており、所定の入力に基づいて所定の演算を行い、その演算結果を記録装置に記憶することができるものである。このメモリ（マイクロコンピュータ）6には、遊戯台が利用されている間、前記のセーフ玉カウンタ1、アウト玉カウンタ2、及び売上カウンタ3からのデータが逐次入力されるようになっている。またさらに、前記カードリーダ5は、顧客が遊戯台の利用を終了して自己の顧客カードを前記スロットから抜き出したとき、遊戯台の利用が終了したことを示す利用終了信号を、メモリ6に出力する。このように、本実施例では、顧客が自己のカードをスロットに差し込むことにより、カードリーダ5が「顧客識別データ」を読み取り、それ

をメモリ6に出力するようにしている。メモリ6はこの「顧客識別データ」が入力されると、そのことから「パチンコ遊戯台の利用が開始された」と判断するようになっている。よって本実施例では、前記カードリーダ5からの「顧客識別データの出力」が、同時にメモリ6への「利用開始信号の出力」の機能をも兼ねるようになっている。

【0026】よって、メモリ6は、前記のように、カードリーダ5からの利用開始信号及び利用終了信号と、前記のセーフ玉カウンタ1、アウト玉カウンタ2、及び売上カウンタ3からのデータとから、各顧客の個々の利用別のセーフ玉、アウト玉、売上の各データを、それぞれ区別して、所定のデータ処理の上、記憶することができる。また、メモリ6は、前記カードリーダ5からの顧客識別データに基づいて、前記のそれぞれ互いに区別して記憶した各顧客の個々の利用別のセーフ玉、アウト玉、売上の各データを、顧客識別データと関連付けて(データ処理)、記憶することができる。

【0027】メモリ6は、このようにして顧客識別データと関連付けて記憶した各顧客の個々の利用別のセーフ玉、アウト玉、売上の各データ(パチンコ遊戯台の顧客別遊戯機利用状況データ)を、店舗内顧客管理用コンピュータ12に送信する。なお、前記のメモリ6を含む顧客管理端末4は、店舗内の各パチンコ遊戯台毎に備えられているので、各パチンコ遊戯台毎の顧客別遊戯機利用状況データは、それぞれのメモリ6から、前記店舗内顧客管理用コンピュータ12に送信される。このコンピュータ12は、例えばパーソナルコンピュータ(パソコン)で構成され、CPU(中央処理装置)と、基本ソフト(OS)やデータベース作成用アプリムーションプログラムなどを動かすための記憶領域を有する主記憶装置、アプリムーションプログラムやデータの記憶領域を有するハードディスクなどの外部記憶装置13、暦データを記録したシステムカレンダーなどを記憶したROM(リードオンリーメモリ)14、時刻データを隨時発生する時計15などが、接続されて構成されている。

【0028】この店舗内顧客管理用コンピュータ12の前記外部記憶装置13には、会員マスタファイル、機種マスタファイル、マーケティングデータ、会員来歴データファイル、などが格納されている。

【0029】図2は会員マスタファイルの構造を示している。この会員マスタファイルには、顧客修飾データと、顧客識別番号(顧客識別データ)とが、互いに関連付けられて記録されている。ここで、顧客修飾データとは、会員カードの発行を希望する顧客から会員カードを発行する前に申告してもらう自己に関する種々のデータで、例えば、氏名・生年月日、年齢、性別、職業、趣味、郵便番号、住所、電話番号、電話機種類(携帯電話機・ポケベル・FAX・ノーマルなど)、景品(今までに受け取った景品など)、機種(今までに利用した機種

など)、DM希望の有無(店舗新装開店などのダイレクトメールの自己への発送を希望するか否か)、などのデータである。これらの顧客修飾データは、顧客カード(会員カードとも言う)を発行する時に、この会員マスタファイルに記録される。

【0030】次に、図3は機種マスタファイルの構造を示している。機種マスタファイルには、機種名と、機種特性(例えば、連チャン機など)、その機種の製造メーカー名、などが格納されている。

【0031】図4はマーケティングデータベースファイルの構造を示している。マーケティングデータベースファイルは、公知のリレーションナル・データベース作成プログラムにより、前記会員マスタファイルと、前記メモリ6から送られてくる顧客別遊戯台利用状況データ(各顧客の個々の利用別のセーフ玉、アウト玉、売上の各データ)とを、顧客識別番号をキーとして、互いに関連付け、さらに、これらと前記機種マスタファイルのデータとを関連付けることにより、作成される。またこのマーケティングデータベースファイルは、これらの互いに関連付けられたデータと、前記ROM14に格納されたシステムカレンダーからの暦データ及び前記時計15からの時刻データとを、さらに関連付けることにより、作成される。

【0032】すなわち、マーケティングデータベースファイルには、遊戯台の機種名、顧客の性別、年齢、職業、趣味、利用時間帯(遊戯時間帯。例えば、午後6時から7時の時間帯に利用したなどの情報)、遊戯時間(遊戯台の稼働時間。これはアウト玉カウンタ2から出力されるアウト玉数を時間当たりのアウト玉数で割り算することにより算出される)、勝玉数及び負玉数(これらは、アウト玉数とセーフ玉数との差玉を算出することにより算出される)、売上額(前記売上カウンタ3からのデータにより得られる)、曜日(日曜日とか水曜日などの暦の曜日。前記システムカレンダーからの暦データにより得られる)、休日/平日(休日か平日かのデータ。前記システムカレンダーからの暦データにより得られる)、近隣競合店の休日データ(近隣の競合店が休日かどうかのデータ)、天候(これは、各店舗内顧客管理用コンピュータのオペレータが日々の天候を入力していく)などの様々なデータが、互いに関連付けられて記録されている。

【0033】よって、この「マーケティングデータベースファイル」を使用すれば、例えば、「年齢が20歳～29歳の女性が良く利用する機種はどのようなものか」、「平日の夜8時から10時までの時間帯に良く利用される機種はどのようなものか」、などのマーケティングデータが極めて簡単に得られるようになる。また、「冬の季節にはどのような機種が良く利用されるか」、「天候が雨(又は晴れ)のときはどのような機種がどのような客層に利用されているか」、「金融業界に勤務す

る人（学生層は、又はゴルフが趣味の人は）どのような機種をどれだけ利用しているか」、などの「マーケティングデータ」が、簡単に得られるようになる。

【0034】図5は会員来歴データファイルの構造を示している。会員来歴データファイルは、顧客会員が来店して利用した日と時間、利用した機種、勝玉数、負玉数、会員の氏名、住所、などのデータを、顧客識別番号で検索できるようになっている。また、日時や機種をキーとして検索し集計することもできる。例えば、日時をキーとして、今月（今週）はどれだけ利用してその遊戲結果（勝玉数、負玉数）はどのようなものかのデータを集計して出力することができるし、機種をキーとして、この1年間での機種毎の遊戲結果（勝玉数、負玉数）を集計して出力すること、などが可能である。このような遊戲結果の日時・機種別の検索・集計及びその出力は、店舗内のサービスカウンタの近くに備えられたディスプレイ16やプリンタ17を利用して、顧客が自分で出力することができます。すなわち、これらのディスプレイ16やプリンタ17は、前記顧客管理用コンピュータ12に接続されており、顧客は、これらのディスプレイ16やプリンタ17を含む入出力端末18を利用して前記の検索や集計をして、それをディスプレイ画面に出力したり、紙にプリントアウトすることができる。またこの入出力端末18は、店舗内のサービスカウンタ内にも備えられており、カウンタ内のサービス店員は、このディスプレイ画面を見ながら顧客の今回の遊戲結果（勝玉数、負玉数）を認知し、負玉数の多い顧客には「残念賞」などの景品を渡して次回の来店を誘因することも可能である。

#### 実施例2.

【0035】次に、本発明の他の実施例として、パチンコホールを全国展開しているチェーン本部が使用するチェーン本部内遊戲機利用顧客管理システムを説明する。チェーン本部内顧客管理用コンピュータ21には、例えば光磁気ディスク装置22（図1参照）などの記録装置が備えられ、この光磁気ディスク装置22には、図6に示すようなチェーン内店舗マスタファイルが格納されている。このチェーン内店舗マスタファイルには、店舗識別番号と、「福岡県」などの県名、「小倉北区」などの地区名、「JR駅前、商店街」などの店舗立地特性、「ビジネス街、学生街」などの地域特性、「サラリーマン、学生」などの客層などの店舗情報とが、互いに関連付けられて記録されている。

【0036】また、図1に示すように、チェーン本部内顧客管理コンピュータ21には、全国の各パチンコホールの店舗内顧客管理用コンピュータ12から、チェーン内各店舗別マーケティングデータファイルが送信されるようになっている。チェーン本部内顧客管理用コンピュータ21（図1）では、これらの全国の店舗から送信されてくるチェーン内各店舗別マーケティングデータファ

イルを、前記光磁気ディスク装置22に、蓄積するようしている。この各店舗から送信されてくるチェーン内各店舗別マーケティングデータファイルは、例えば図7に示すような内容となっており、図4に示したマーケティングデータベースファイルの内容に、各店舗別の店舗識別番号の項目を加えたものとなっている。

【0037】チェーン本部内顧客管理用コンピュータ21は、前記の図6に示すチェーン内店舗マスタファイルのデータと、図7に示す各店舗から送信されるチェーン内各店舗別マーケティングデータファイルのデータとを、前記の店舗識別番号をキーとして、互いに関連付けることにより、図8に示すようなチェーン展開用マーケティングデータベースファイルを作成する。このチェーン展開用マーケティングデータベースファイルは、店舗の地域特性、立地特性、主な客層、県名、地区名、顧客の性別、年齢、職業、パチンコ機種名、遊戯時間（稼働時間）、などが互いに関連付けられて記録されるようになっている。したがって、このマーケティングデータベースファイルを使用すれば、例えば地域特性別に機種毎の遊戯時間（稼働時間）を集計することができるので、新たに店舗を展開するときにその地域特性に適したパチンコ機種はどのようなものか、などのマーケティング情報を得ることができます。また同様に、店舗立地特性別や客層別に機種毎の遊戯時間（稼働時間）を集計することもできるので、新たに店舗を展開するときにその店舗の立地特性や想定する客層に適したパチンコ機種はどのようなものか、などのマーケティング情報を得ができる。また同様に、女性客に人気のある機種はどのようなものかなどのデータも得られるので、メーカーが女性客に適した新たなパチンコ機種を企画開発するときのマーケティング情報を得ることもできる。

【0038】以上本発明の実施例1及び2について説明してきたが、本発明は以上に説明したものに限定されるものではなく、様々な変更が可能である。例えば、以上の実施例ではパチンコ遊戯台の利用状況データを顧客データと関連付けたマーケティングデータベースファイルを作成する装置について説明しているが、本発明はこれに限られるものではなく、例えばスロットマシンその他のゲーム機（TVゲーム機を含む）の利用状況データと顧客データとを関連付けたマーケティングデータベースファイルを作成する装置をも含むものである。また本実施例では、「マーケティングデータベースファイル」をいったん作成し、それを使用して、「どのような年齢層にどのような機種がよく利用されているか」「女性層にはどのような機種がよく利用されているか」「どのような職業・趣味の層にはどのような機種がよく利用されているか」などの個々の「マーケティングデータ」を得るようにしているが、本発明はこれに限られるものではなく、前記の顧客マスタファイルと顧客別遊戯機利用状況データとかから、直接に、これらの個々の「マーケティ

11

グデータ」を作成するようにしてもよい。

【0039】また以上の実施例1では、顧客識別データを読み取るカードリーダ5を含む顧客管理端末5をパチンコ遊戯台の外の隣接する位置にそれぞれパチンコ遊戯台毎に設けるようにしているが、本発明はこれに限られるものではなく、例えばパチンコ遊戯台本体の中に前記カードリーダ5やメモリ6を内蔵させるようにしてもよい。

【0040】また以上の実施例1では、顧客識別データを入力するために顧客がカードリーダ5に自己の顧客カードを差し込んで読み取らせるようにしているが、本発明はこれに限られるものではなく、例えば顧客がパチンコ遊戯台に設けられたキーボードや表示パネル式入力装置から、自己の識別番号（あるいは、自分の電話番号と生年月日など）などを入力するようにしてもよい。また顧客の指紋データなどを「顧客識別データ」とし、顧客の指紋をスキャナなどで読み取って入力するようにしてもよい。また顧客の声紋データなどを「顧客識別データ」とし、顧客の声紋をマイクロホンなどから入力し、これをデジタル化してデータを使用して顧客か否かを識別するようにしてもよい。あるいは、顧客識別データ（例えば、氏名と生年月日）を顧客が音声認識装置に向かって話すことにより、音声認識装置がこれを認識してデジタルデータとしては顧客識別データに変換し出力するようにしてもよい。

【0041】また本発明では、天候データは顧客管理用コンピュータのオペレータが自分で入力するようにしているが、本発明ではこれに限られるものではなく、例えば、湿度センサ、温度センサ、CCDカメラなどから戸外の状況を示すデータを入力し、それらのデータに基づいてコンピュータによりその日の天候を判定させ、その判定させた天候を本発明の天候データとして採用するようにしてもよい。

【0042】また以上の実施例1では、顧客が遊戯台の利用を開始したことを示す利用開始信号及び利用終了信号を、カードリーダ5が顧客が差し込んだカードから顧客識別データを読み取るとき及び顧客が顧客カードをカードリーダ5から抜き取るときに、それぞれカードリーダ5から発生させるようにしているが、本発明はこれに限られるものではなく、例えば顧客がパチンコ遊戯台に設けられたスタート・キー及び終了キーを押すことなどにより、利用開始信号及び利用終了信号をメモリ6に送信させるようにしてもよい。

【0043】また以上の実施例1では、セーフ玉カウンタ1、アウト玉カウンタ2、売上カウンタ3からのデータは、いったんメモリ6に記憶させた後に店舗内顧客管理用コンピュータ12に送るようにしているが、本発明はこれに限られるものではなく、セーフ玉カウンタ1、アウト玉カウンタ2、売上カウンタ3からのデータを直接に店舗内顧客管理用コンピュータ12に送るようにし

12

てもよい。すなわち、実施例1では、本発明の「顧客別遊戯機利用状況記憶手段」をメモリ6により構成しているが、本発明ではこれに限られるものではなく、店舗内顧客管理用コンピュータ12のハードディスク装置13により「顧客別遊戯機利用状況記憶手段」を構成するようにしてもよい。また、実施例1では従来の店舗内遊戯台管理用コンピュータ10と本実施例による店舗内顧客管理用コンピュータ12とを別個のコンピュータで構成しているが、一台のコンピュータで構成することも可能である。また実施例1では、時計5はハードウェアで構成されたものを想定しているが、本発明はこれに限られるものではなく、ソフトウェアにより構成された時計手段を使用してもよいことはもちろんである。

【0044】また以上の実施例1では、主としてパチンコホールを想定しており、パチンコ遊戯台が多数設置された店舗において来店した顧客がそれらを利用して遊戯を行う場合の利用状況データと顧客データとの関連付けを行うようにしている。しかし、本発明はこのような店舗内に設置された形態の遊戯機だけを対象とするものではない。例えば、家庭とホストコンピュータとを通信回線で結び、ホストコンピュータから送信されるゲームソフトを家庭内端末装置のTV画面に呼び出してゲームを行なう場合でも、そのゲームを行う端末装置という「遊戯機（遊戯装置）」の利用状況データと利用者（顧客）データとを関連付けてマーケティングデータベースファイルを作成することが可能であり、本発明はこのようなマーケティングデータベースファイルの作成をも想定している。さらに、本発明によれば、このようなゲームソフトだけでなく、家庭とパチンコホールとを通信回線で結び、家庭から通信回線を介してパチンコホールの特定のパチンコ遊戯台を家庭内の端末装置のTV画面に呼び出して、在宅でパチンコ遊戯を行うなどのマルチメディア・タイプの遊戯機（遊戯装置）の利用状況データを顧客データと関連付けてマーケティングデータベースを作成することも可能である。

【0045】

【発明の効果】以上のように、本発明の遊戯機利用顧客管理システムによれば、各遊戯機毎の利用状況を示す利用状況データを、顧客識別データをキーとして、顧客の性別や年齢などの顧客修飾データと関連付けたマーケティングデータを作成することができる。したがって、どの遊戯機種がどのような客層（性別・年齢などで区別される）により多く利用されている（人気がある）か、などのマーケティングデータが容易に得られるようになる。また、本発明において、前記顧客マスタファイルに顧客の氏名、住所などをも記録しておくことにより、本発明のマーケティングデータからのデータを、遊戯機の利用頻度の高い顧客にのみ店舗改装をお知らせするダイレクトメールを発送するなどのような、個別の顧客への営業活動のためにも利用することが可能になる。すなわ

ち、本発明によりマーケティングデータを作成することにより、各利用客の正確な遊戯時間、遊戯機種、遊戯結果（パチンコの場合は差玉）、売上額、利用回数（店舗の場合は来店回数）、などが明確かつ容易に把握できるようになり、利用客のニーズ及び利用客毎の収支を高精度に正確に把握することができるようになる。また、例えばパチンコホールの場合なら、来店毎の遊戯結果（勝玉、負玉）を知ることができるので、来店客へのサービス向上が図れ、また個々のデータを島（機種）別、機種構成（第1種、第2種）別、店舗別に集計することにより、客層（性別、年齢等）が把握できるようになる。

【0046】また本発明では、各遊戯機毎の利用状況データと、顧客識別データと、ある顧客がその遊戯機の利用を開始したことを示す信号と、その顧客がその遊戯機の利用を終了したことを示す信号とを、それぞれ各遊戯機及び顧客側から出力させるようにしているので、各遊戯機毎及び各顧客の利用毎の利用状況を高精度に正確に把握することが可能になる。

【0047】また本発明では、マーケティングデータを作成するためのキーとなる顧客識別データの入力手段を、顧客カード及びこのカードのデータを読み取るカードリーダーとから構成するようにしているので、顧客識別データのシステム側への入力が確実及び簡単に行えるようになる。

【0048】また本発明では、カレンダー記憶手段を備えることにより、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記カレンダー記憶手段からの暦データとを関連付けてマーケティングデータを作成することができる。したがって、どのような曜日にどの遊戯機種がどれだけ利用されたか、休日と平日では各遊戯機種の利用状況がどのように異なっているかなどのきめ細かいマーケティングデータを得ることができるようになる。

【0049】また本発明では、時刻データを発生する時計手段を備えることにより、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記時計手段からの時刻データとを関連付けてマーケティングデータを作成することができる。したがって、どのような時間帯にどの遊戯機種がどれだけ利用されたか、どの時間帯にはどのような客層がどの遊戯機種を利用しているかなどのきめ細かいマーケティングデータを、高精度に正確に得ることができるようになる。また本発明では、天候データを発生する天候データ発生手段を備えることにより、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記天候データ発生手段からの天候データとを関連付けてマーケティングデータを作成することができる。したがって、どのような天候のときにどの遊戯機種がどれだけ利用されたか、どのような天候のときにはどのような客層がどの遊戯機種を利用しているかなどのきめ細かいマーケティングデータを、高精度に正確に得ることができ

きようになる。

【0050】さらに本発明では、各顧客別及び各遊戯機毎の利用状況を、顧客識別データと互いに関連付けて顧客利用歴データファイルを作成している。よって、顧客は、過去又は今回の自分の遊戯機種毎の利用歴（例えば、どのパチンコ遊戯機種ではどれだけ勝玉、負玉が出ているか、など）を容易に知ることができる。また遊戯店舗側でも、この顧客利用歴データを参照することにより、個別の顧客への利用後のアフターフォロー（例えばパチンコ遊戯機で多くの負玉を出した顧客には残念賞などの景品を配布することにより、再度の来店を誘因するなど）をすることが可能になる。

【0051】また本発明では、遊戯機の中でも、特にパチンコ遊戯機に適用されることにより、本発明によるマーケティングデータの加工情報を、パチンコホールの立地選定、パチンコホールへの機種導入選定、パチンコ機種の新規開発、パチンコ顧客へのダイレクトメール発送など、様々な用途に活用できるようになる。

【0052】また本発明では、従来より一般のパチンコ遊戯機に備えられているセーフ玉カウンタ及びアウト玉カウンタから、マーケティングデータのデータとなるパチンコ遊戯機の利用状況データを得るようにしている。よって、パチンコ遊戯機の利用状況データを得るために新たな設備を設ける必要がなく、従来の設備をできるだけ利用して安価な費用でマーケティングデータを作成できるようになる。

【0053】以上のように、本発明によれば、従来は不可能であった、遊戯機の利用客の客層（性別、年齢、職業、趣味などにより分類できるマーケティング上重要な階層）別に、遊戯機の利用状況を極めて高精度に正確に把握することができるようになる。もちろん、例えば、実開昭62-192771号公報（「パチンコホール用データ集計システム」）などに示すように、従来も、顧客カードにより顧客識別コードを発生させ、これをアウト玉数、セーフ玉数などに対応づけてデータを集計するシステムは提案されている。

【0054】しかしながら、本発明はこのようなシステムとは根本的にその発明技術思想を異にするものである。すなわち、本発明は、前述のように、遊戯機の利用状況（例えばパチンコ遊戯機のアウト玉数、セーフ玉数、及び稼働時間など）を顧客の性別、年齢、職業、趣味などの顧客修飾データと関連付けて遊戯機の開発や導入の際に参考になるマーケティングデータベースを構築するようにした点を特徴としているが、前述の実開昭62-192771号公報にはこのようなアイデアを示す記載もその示唆も全く存在しない。

【0055】また、本発明は、このような遊戯機利用状況データと顧客修飾データとを、さらに顧客の利用した曜日などの暦データ（平日か、日曜日か、祭日か、パチンコホールの休店日か、など）、時間帯データ（例え

15

夕方の18時から19時の間に利用したなど)、又は天候データ(利用した日時の天候は、晴れ、曇り、雨、雪、のいずれかなど)などと関連付けてマーケティングデータを作成するようにしている。これに対し、前記の実開昭62-192771号公報にはこのようなアイデアを示す記載もその示唆も全く存在しない。

【0056】なお、前記の実開昭62-192771号公報には、その明細書の第27頁第16行目から同第28頁4行目までの記載において、「各遊戯客がそのパチンコゲーム機でどの程度の時間遊戯したのかの追跡データを把握するようにし、そのために、アウト玉、セーフ玉或いは時刻データと、顧客識別コードを突き合わせて集計・記憶する」というアイデアが開示されている。しかし、このアイデアは、この公報のこの部分の記載内容から明らかなように、単に「パチンコ遊戯機毎の売上、利益、損失などの会計データ」を求めるものに過ぎず、本発明のように「ある年齢層の女性を主なターゲットにする遊戯機の開発」や「ある職業層の男性(例えば金融業界に勤務する男性)を主なターゲットにする機種の店舗への導入」などの検討材料とするためのマーケティングデータを得るものとは全くその技術思想を異にするものである。すなわち、前記の実開昭62-192771号公報の明細書の第27頁第16行目から同第28頁4行目までの「各遊戯客がそのパチンコゲーム機でどの程度の時間遊戯したのかの追跡データを把握するようにし、そのために、アウト玉、セーフ玉或いは時刻データと、顧客識別コードを突き合わせて集計・記憶する」という記載の中の「時刻データ」の意味は、あくまで遊戯機の稼働時間(これは遊戯機による売上などの会計データとなるものである)を知るための時間間隔を示すデータである。これに対し、本発明にいう「時刻データ」の意味は、遊戯機の利用が「夜なのか、昼なのか、夜としても夕方の18時から19時の時間帯か、19時から20時の時間帯か、などの時間帯データ」というものであり、前記の実開昭62-192771号公報の言う「時刻データ」とは、言葉は同じであるがその意味は全く異なるものである。前記の実開昭62-192771号公報の言う「時刻データ」は、売上を示す稼働時間を導き出すものに過ぎず、マーケティングデータとしてはほと

16

んど意味のないものなのである。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例によるパチンコ遊戯台利用顧客管理システムを示す概略ブロック図である。

【図2】本発明の実施例1の店舗内顧客管理用コンピュータが記録管理する会員マスタファイルを示す図である。

【図3】実施例1の店舗内顧客管理用コンピュータが記録管理する機種マスタファイルを示す図である。

【図4】実施例1の店舗内顧客管理用コンピュータが作成するマーケティングデータベースファイルを示す図である。

【図5】実施例1の店舗内顧客管理用コンピュータが作成する会員来歴データファイルを示す図である。

【図6】本発明の実施例2のチェーン本部内顧客管理用コンピュータが記録管理するチェーン内店舗マスタファイルを示す図である。

【図7】実施例2のチェーン本部内顧客管理用コンピュータが記録管理するチェーン内店舗別マーケティングデータベースファイルを示す図である。

【図8】実施例2のチェーン本部内顧客管理用コンピュータが作成するチェーン展開用マーケティングデータベースファイルを示す図である。

【符号の説明】

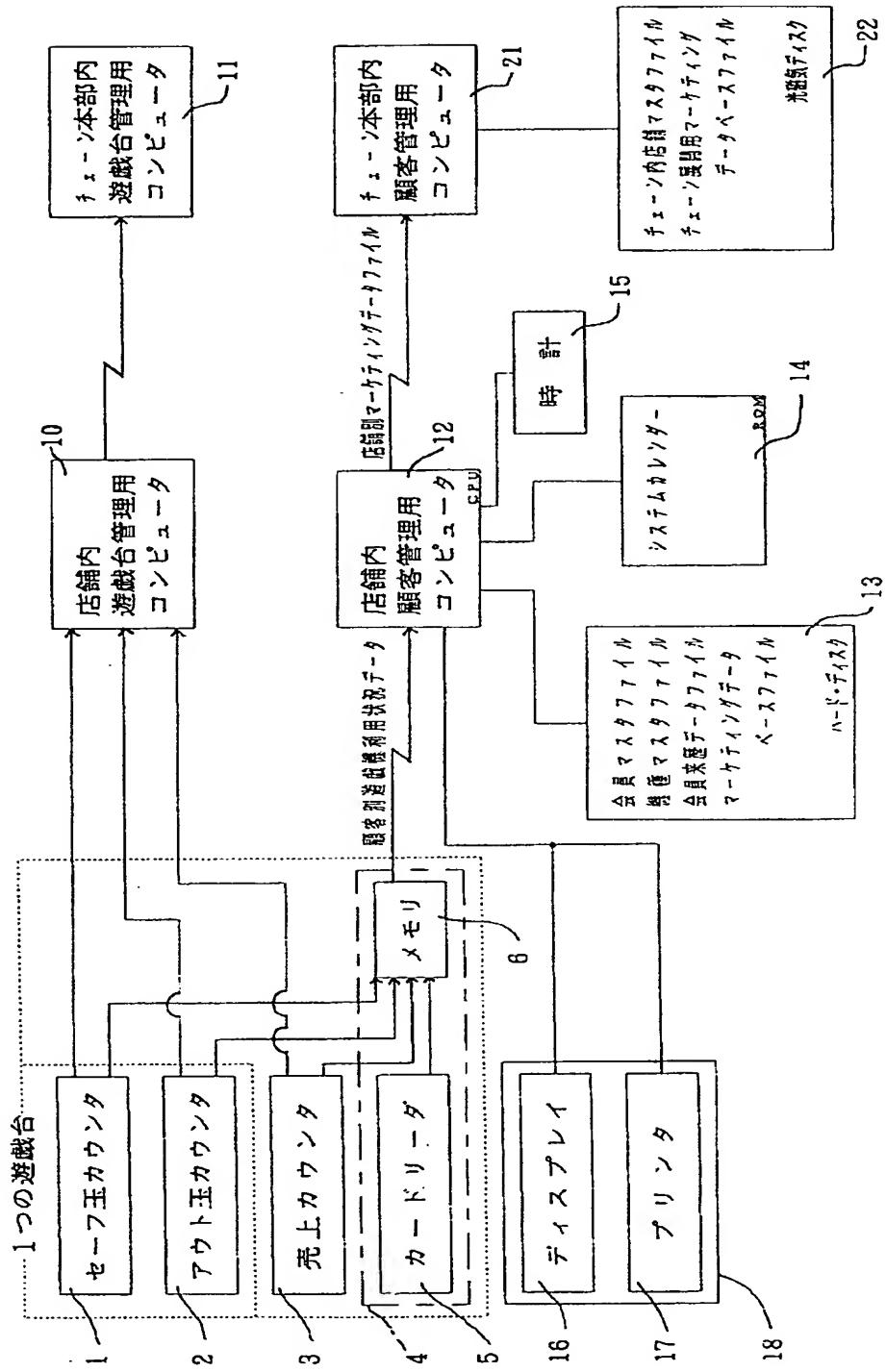
- 1 セーフ玉カウンタ
- 2 アウト玉カウンタ
- 3 売上カウンタ
- 4 顧客管理端末
- 5 カードリーダ
- 6 メモリ(マイクロコンピュータ)
- 12 店舗内顧客管理用コンピュータ
- 13 ハードディスク装置
- 14 システムカレンダー
- 15 時計
- 16 ディスプレイ
- 17 プリンタ
- 18 入出力端末
- 21 チェーン本部内顧客管理コンピュータ
- 22 光磁気ディスク装置

【図5】

会員マスタファイル

識別番号	日	時	機種名	勝玉数	負玉数	氏名	-----
-----	941220	18-20	A	423	---	OO太郎	-----
-----	941224	10-11	B	---	654	OO花子	-----
:							
:							

【図1】



【図2】

会員マスタファイル

会員番号	氏名	生年月日	年齢	性別	職業	趣味	郵便番号	住所	-----
0001									
0002									
0003									
⋮									
⋮									
⋮									

【図3】

機種マスタファイル

機種名	機種特性	ノーカー名	-----
A	迷彩機	0000	
B			
C			
⋮			
⋮			
⋮			

【図4】

マーケティングデータファイル

機種名	性別	年齢	職業	趣味	時間帯	賭博	勝玉	負玉	売上	曜日	料金 /回	取扱 料	天候	-----
A	男	35	フード	ゴルフ	18-20	2.0	480	—	5,000	日	休日	あり	晴	
B	女	21	スーパー店員	音楽	10-11	1.0	—	500	2,000	水	平日	なし	雨	
C														
⋮														
⋮														
⋮														
⋮														

【図6】

チェーン店舗マスタファイル

店舗識別番号	県名	地区名	店舗立地特性	地域特性	客層	-----
0011	福岡県	小倉北区	駅前	ビジネス街	サラリーマン	
0012	青森県	青森市	商店街	学生街	学生	
⋮						
⋮						

【図7】

チーン内店舗別マーケティング・データファイル

店舗識別番号	機種名	性別	年齢	職業	趣味	時間帯	賭博	勝玉	負玉	売上	曜日/平日	休日	あり	天候	-----
35-112	A	男	35	J-2-	オトフ	18-20	2.0	480	—	5,000	日	休日	あり	晴	
35-112	B	女	21	スバ店員	音楽	10-11	1.0	—	500	2,000	水	平日	なし	雨	
35-112	C														
⋮															
⋮															
⋮															
⋮															

【図8】

チーン展開用マーケティングデータベースファイル

地域特性	立地特性	客層	県名	地区名	性別	年齢	職業	機種名	遊戯時間	-----

## 【手続補正書】

【提出日】平成7年2月24日

## 【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊戯機（ゲーム機を含む）の利用状況データを顧客別に管理するための遊戯機利用顧客管理システムであって、

複数の顧客について、それぞれの性別、年齢などの顧客に関する顧客修飾データを各顧客別の顧客識別データと関連付けて記憶する顧客マスタ記憶手段と、

各遊戯機毎の利用状況を示す利用状況データを、各顧客の個々の利用別に、前記顧客識別データと関連付けた顧客別遊戯機利用状況データを作成する顧客別遊戯機利用状況データ作成手段と、

前記顧客マスタ記憶手段からのデータと前記顧客別遊戯

機利用状況データ作成手段からのデータとに基づいて、前記顧客識別データをキーとして、顧客の性別、年齢などの顧客修飾データと各遊戯機毎の利用状況とを互いに関連付けたマーケティングデータを作成するマーケティングデータ作成手段と、を含むことを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項2】 請求項1において、さらに、

前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して各遊戯機毎の利用状況データを出力する遊戯機別利用状況データ発生手段と、

前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して顧客識別データを出力する顧客識別データ発生手段と、

前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して、ある顧客がその遊戯機の利用を開始したときにそのことを示す利用開始信号を発生する利用開始信号発生手段と、

前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して、遊戯機を利用した顧客がその遊戯機の利用を終了したときにそのことを示す利用終了信号を発生する利用終了信号

発生手段と、を含むことを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項3】 請求項2において、前記顧客識別データ発生手段は、顧客識別データを記録した顧客カードから顧客識別データを読み取り、その読み取ったデータを出力するカードリーダにより構成されている、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項4】 請求項1から3までのいずれかにおいて、さらに、

暦の内容を記憶したカレンダー記憶手段をも含み、前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記カレンダー記憶手段からの暦データとを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項5】 請求項1から4までのいずれかにおいて、さらに、

時刻データを発生する時計手段を含み、前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記時計手段からの時刻データ（特に時間帯のデータ）とを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項6】 請求項1から5までのいずれかにおいて、さらに、

天候データを発生する天候データ発生手段を含み、前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記天候データ発生手段からの天候データとを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることを特徴とする。\*

\*遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項7】 請求項1から6までのいずれかに記載の遊戯機利用顧客管理システムにおいて、さらに、前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段からの利用状況データに基づいて、顧客別の過去の利用状況を示す顧客利用歴データを作成する顧客利用歴データ作成手段を含むことを特徴とする遊戯機利用顧客管理システム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正内容】

【0027】メモリ6は、このようにして顧客識別データと関連付けて記憶した各顧客の個々の利用別のセーフ玉、アウト玉、売上の各データ（パチンコ遊戯台の顧客別遊戯機利用状況データ）を、店舗内顧客管理用コンピュータ12に送信する。なお、前記のメモリ6を含む顧客管理端末4は、店舗内の各パチンコ遊戯台毎に備えられているので、各パチンコ遊戯台毎の顧客別遊戯機利用状況データは、それぞれのメモリ6から、前記店舗内顧客管理用コンピュータ12に送信される。このコンピュータ12は、例えばパーソナルコンピュータ（パソコン）で構成され、CPU（中央処理装置）と、基本ソフト（OS）やデータベース作成用アプリケーションプログラムなどを動かすための記憶領域を有する主記憶装置、アプリケーションプログラムやデータの記憶領域を有するハードディスクなどの外部記憶装置13、暦データを記録したシステムカレンダーなどを記憶したROM（リードオンリーメモリ）14、時刻データを隨時発生する時計15などが、接続されて構成されている。

【手続補正書】

【提出日】平成7年11月14日

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊戯機（ゲーム機を含む）の利用状況データを顧客別に管理するための遊戯機利用顧客管理システムであって、複数の顧客について、それぞれの性別、年齢などの顧客に関する顧客修飾データを各顧客別の顧客識別データと関連付けて記憶する顧客マスタ記憶手段と、各遊戯機毎の利用状況を示す利用状況データと各顧客別の顧客識別データとに基づいて、各顧客の個々の利用別に、前記顧客識別データと関連付けた顧客別遊戯機利用状況データを作成する顧客別遊戯機利用状況データ作成手段

手段と、

前記顧客マスタ記憶手段からのデータと前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段からのデータとに基づいて、前記顧客識別データをキーとして、顧客の性別、年齢などの顧客修飾データと各遊戯機毎の利用状況とを互いに関連付けてマーケティングデータを作成するマーケティングデータ作成手段と、を含むことを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項2】 請求項1において、さらに、

前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して各遊戯機毎の利用状況データを出力する遊戯機別利用状況データ発生手段と、

前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して顧客識別データを出力する顧客識別データ発生手段と、前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して、ある顧客がその遊戯機の利用を開始したときにそのことを示す利用開始信号を発生する利用開始信号発生手段と、

前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段に対して、遊戯機を利用した顧客がその遊戯機の利用を終了したときにそのことを示す利用終了信号を発生する利用終了信号発生手段と、を含むことを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項3】 請求項2において、前記顧客識別データ発生手段は、顧客識別データを記録した顧客カードから顧客識別データを読み取り、その読み取ったデータを出力するカードリーダにより構成されている、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項4】 請求項1から3までのいずれかにおいて、さらに、

暦の内容を記憶したカレンダー記憶手段をも含み、前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記カレンダー記憶手段からの暦データとを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項5】 請求項1から4までのいずれかにおいて、さらに、

時刻データを発生する時計手段を含み、前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記時計手段からの時刻データ（特に時間帯のデータ）とを関連付けてマーケティングデータを作成するものであることを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項6】 請求項1から5までのいずれかにおいて、さらに、

天候データを発生する天候データ発生手段を含み、前記マーケティングデータ作成手段は、前記顧客修飾データ及び前記顧客別遊戯機利用状況データと前記天候データ発生手段からの天候データとを関連付けてマーケテ

ィングデータを作成するものであることを特徴とする、遊戯機利用顧客管理システム。

【請求項7】 請求項1から6までのいずれかに記載の遊戯機利用顧客管理システムにおいて、さらに、前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段からの利用状況データに基づいて、顧客別の過去の利用状況（例えば、過去の遊戯時間、遊戯機種、遊戯結果、売上額、利用回数など）を示す顧客利用歴データを作成する顧客利用歴データ作成手段を含むことを特徴とする遊戯機利用顧客管理システム。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正内容】

【0007】

【課題を解決するための手段】このような課題を解決するための本発明の遊戯機利用顧客管理システムは、複数の顧客について、それぞれの性別、年齢などの顧客に関する顧客修飾データを各顧客別の顧客識別データと関連付けて記憶する顧客マスタ記憶手段と、各遊戯機毎の利用状況を示す利用状況データと各顧客別の顧客識別データとに基づいて、各顧客の個々の利用別に、前記顧客識別データと関連付けた顧客別遊戯機利用状況データを作成する顧客別遊戯機利用状況データ作成手段と、前記顧客マスタ記憶手段からのデータと前記顧客別遊戯機利用状況データ作成手段からのデータとに基づいて、前記顧客識別データをキーとして、顧客の性別、年齢などの顧客修飾データと各遊戯機毎の利用状況とを互いに関連付けたマーケティングデータを作成するマーケティングデータ作成手段と、を含むことを特徴としている。